



## PENGEMBANGAN MEDIA EMOJI PUZZLE CARD PADA PEMBELAJARAN SEJARAH

Nia Murlina\*, Mawardi Umar, Muhjam Kamza

niamurlina046@gmail.com(\*)

<sup>a</sup>Universitas Syiah Kuala, Jl. Teuku Nyak Arief No.441, Kota Banda Aceh, Indonesia.

*Article history:*

*Received 6 July 2025; Revised 27 August 2025; Accepted 30 November 2025; Published 31 December 2025*

**Abstract:** *This study aims to develop and determine the feasibility of Emoji Puzzle Card learning media in history learning at USK Laboratory High School. This study is research and development (R&D) by adopting the ADDIE model. The subjects in this study were 5 students of FKIP History class of 2019 as a small group and 15 students in class XI SMA Laboratory USK as a large group. The instrument used in collecting research data is validation sheet. The results showed that (1) Analysis, at this stage the researcher found that there was no use of emoji puzzle card learning media at school, therefore the researcher developed emoji puzzle card media at USK Laboratory High School; (2) Development, emoji puzzle card learning media has improved according to suggestions from the validator; (3) Implementation, students look excited and the learning process that takes place is very enjoyable by using the emoji puzzle card media and (4) Evaluation, at this stage it is known that the emoji puzzle card learning media is very suitable to be used as a history learning media, as seen from the results material expert validation 95%, media expert validation 90%, teacher assessment results 90%, small group test 92.5% and large group test 90.16%.*

**Keywords:** *ADDIE Model; instructional media; emoji puzzle card.*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan media pembelajaran *Emoji Puzzle Card* pada pembelajaran sejarah di SMA Laboratorium USK. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan mengadopsi model ADDIE. Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa FKIP Sejarah angkatan 2019 sebanyak 5 orang sebagai kelompok kecil dan siswa kelas XI SMA Laboratorium USK sebanyak 15 siswa sebagai kelompok besar. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian adalah lembar validasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Analisis, pada tahap ini peneliti menemukan belum adanya penggunaan media pembelajaran *emoji puzzle card* di sekolah, sehingga peneliti mengembangkan media *emoji puzzle card* di SMA Laboratorium USK; (2) Pengembangan, media pembelajaran *emoji puzzle card* mengalami perbaikan sesuai saran dari validator; (3) Implementasi, siswa terlihat bersemangat dan proses pembelajaran yang berlangsung pun sangat menyenangkan dengan menggunakan media *emoji puzzle card* dan (4) Evaluasi, pada tahap ini diketahui bahwa media pembelajaran *emoji puzzle card* sangat layak digunakan sebagai media

pembelajaran sejarah, yang dilihat dari hasil validasi ahli materi 95%, validasi ahli media 90%, hasil penilaian guru 90%, uji kelompok kecil 92,5% dan uji kelompok besar 90,16%.

**Kata kunci:** Model ADDIE; media pembelajaran; emoji puzzle card.

---

## PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah kegiatan timbal balik yang dilakukan guru dan siswa, sehingga siswa dapat menerima materi yang diajarkan secara sistematis dan saling mempengaruhi serta dapat mencapai tujuan yang diinginkan pada suatu lingkungan belajar. Dalam pembelajaran, guru memiliki tugas yang sangat penting dalam menentukan maupun memilih media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang akan disampaikan agar tujuan pendidikan yang diinginkan tercapai. Mashuri (2019:4) mengatakan media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang berfungsi sebagai penyalur pesan/informasi yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa sehingga proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna.

Menurut Susilana (dalam Sidiqi, 2021:3-4), pembelajaran sejarah tidak dapat lepas dari cerita, namun tidak semua pendidik dibekali dengan kemampuan bercerita yang baik. Penjelasan dengan kata-kata akan menghabiskan waktu lama, pemahaman peserta didik pun akan berbeda sesuai dengan pengetahuan mereka sebelumnya, sehingga dapat menimbulkan kesalahan persepsi. Upaya yang harus dilakukan untuk menghindari kesalahan persepsi di antaranya diperlukan suatu media yang dapat menciptakan interaksi dalam kelas, selain itu media yang dikemas dengan baik akan mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajarinya. Media dengan tampilan yang menarik juga akan membuat peserta didik tertarik dan lebih memperhatikan proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti dengan salah satu guru sejarah SMA Laboratorium USK pada tanggal 30 Januari 2023, didapatkan hasil bahwa proses pembelajaran sejarah sudah menggunakan berbagai macam media pembelajaran. Media pembelajaran yang pernah digunakan seperti ulekan batu, *scrapbook*, bagan ilustrasi, kertas plano, kertas tempel, *power point*, video, poster, aplikasi *canva*, aplikasi *kahoot*, aplikasi *woldwall*, buku paket, *e- book*, *flipbook*, engklek, *youtube* dan peta sejarah. Pada saat pembelajaran daring pasca *covid-19*, guru sejarah juga pernah menggunakan media aplikasi *quizizz*, *google form*, *classroom*, *spada*, *telegram*, *elearning*, dan *whatsapp*. Dari beragam media yang digunakan, untuk media *emoji puzzle card* belum pernah digunakan atau diterapkan di SMA Laboratorium USK. Media *emoji puzzle card* merupakan sebuah media yang dimodifikasi peneliti yang terinspirasi dari media *puzzle*. Media *puzzle* merupakan media yang dibuat dari suatu gambar yang dipotong-potong menjadi beberapa untuk disatukan lagi dengan tujuan untuk mengasah daya pikir, membiasakan kemampuan berbagi, dan melatih kesabaran (Lestari, 2021:35-36).

Penelitian mengenai media *puzzle* telah dilakukan sebelumnya oleh Yeni Diana Mella Sari tahun 2016 dengan judul “Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis *Make a Match* materi Pengambilan Keputusan Bersama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Kelas VA SDN Bojong Salaman 01 Semarang”. Dalam penelitian ini, media *puzzle* dilaksanakan dengan menggunakan

gambar dan kartu soal yang berisi masalah yang harus dicari jawabannya oleh siswa, dan siswa bermain dalam proses pembelajaran dengan menyusun potongan gambar dan samapai menjadi utuh. Dari hasil penelitian ini diperoleh tanggapan positif dari siswa dan guru, serta hasilnya efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar PKn yang ditunjukkan dengan peningkatan nilai hasil belajar. Rata-rata hasil belajar siswa di kelas sebelum menggunakan media puzzle yaitu 71 dan setelah menggunakan rata-ratanya 85 dengan peningkatan sebesar 20%.

Berdasarkan dari penelitian sebelumnya yang telah dikaji, terdapat persamaan dan juga perbedaan dengan penelitian yang penulis teliti. Adapun persamaannya adalah media *emoji puzzle card* terdiri dari potongan gambar yang dimainkan dengan cara menyusun gambar sampai menjadi utuh. Sedangkan perbedaannya adalah media *emoji puzzle card* membantu pelajar membina kemahiran pemikiran sejarah, media ini menggabungkan kegiatan penyusunan cerita dengan permainan *puzzle*. Kedua kegiatan tersebut saling berkaitan. Susunan *puzzle* yang benar menandakan susunan peristiwa atau cerita sejarah tersebut tepat dan jika susunan *puzzle* salah maka menandakan susunan peristiwa atau cerita yang disusun sebelumnya juga salah. Kelebihan dari media *emoji puzzle card* ini adalah membuat peserta didik berperan penuh dalam proses pembelajaran, memanfaatkan waktu yang diberikan guru dengan sebaik-baiknya serta dapat meningkatkan keterampilan sosial dengan berinteraksi dan bekerja sama antar anggota kelompok. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik dan ingin melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media *Emoji Puzzle Card* Pada Pembelajaran Sejarah”.

Bermula dari latar belakang tersebut, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimanakah penggunaan media pembelajaran di SMA Laboratorium USK pada pembelajaran sejarah selama ini?
2. Bagaimanakah pengembangan media *emoji puzzle card* pada pembelajaran sejarah?
3. Bagaimanakah kelayakan *emoji puzzle card* pada pembelajaran sejarah?

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini ialah untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran di SMA Laboratorium USK pada pembelajaran sejarah selama ini, untuk mengetahui proses pengembangan media *emoji puzzle card* pada pembelajaran sejarah, untuk mengetahui kelayakan media *emoji puzzle card* pada pembelajaran sejarah.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau disebut juga dengan R&D (*Research and Development*) dengan pendekatan kualitatif yang mengarah pada pengembangan produk. Menurut Sugiyono (2020: 396) *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Sedangkan menurut Borg and Gall, (1989:10-12) dan Winayati (2021: 2-4) yang dimaksud dengan model penelitian dan pengembangan adalah “*a process used develop and validate educational product*”. Bahwa penelitian pengembangan sebagai usaha untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Jenis penelitian yang digunakan dalam pengembangan *media emoji puzzle card* menggunakan model ADDIE. Model ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan efektif yang sesuai dengan kebutuhan dan

karakteristik pembelajar. Menurut Rusmayana (2021: 14) model ini terdiri dengan lima langkah/fase, yaitu meliputi: analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Pada tahap analisis, berkaitan dengan situasi kerja dan lingkungan, sehingga dapat ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan (Rusmayana, 2021: 14). Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta belajar, yaitu melakukan *needs assessment* (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisis tugas (teks analisis). Analisis kebutuhan berupa observasi awal dan wawancara dalam kegiatan pembelajaran untuk mengetahui gambaran umum tentang media pembelajaran yang digunakan di SMA Laboratorium USK. Dalam wawancara tersebut didapatkan bahwa media pembelajaran yang pernah digunakan di sekolah tersebut sudah cukup beragam. Namun, dari beragam media tersebut, *emoji puzzle card* belum pernah digunakan atau diterapkan di SMA Laboratorium USK.

Media *emoji puzzle card* ini pada dasarnya merupakan hasil modifikasi dari media dasar yaitu media *puzzle*. Kelebihan dari media *emoji puzzle card* ini adalah membuat peserta didik berperan penuh dalam proses pembelajaran, memanfaatkan waktu yang diberikan guru dengan sebaik-baiknya serta dapat meningkatkan keterampilan sosial dengan berinteraksi dan bekerja sama antar anggota kelompok. Selanjutnya, pada tahap desain, peneliti merancang media pembelajaran beserta dengan spesifikasi media yang akan dikembangkan dengan menentukan spesifikasi media yang digunakan. Media *emoji puzzle card* bertujuan untuk membantu pelajar membina kemahiran pemikiran sejarah (membina kronologi) bagi mata pelajaran IPS tepatnya pada bagian pelajaran sejarahnya, yang menggabungkan kegiatan penyusunan cerita dengan permainan *puzzle*. Kedua kegiatan tersebut saling berkaitan. Setelah selesai menyusun kronologi peristiwa atau cerita, pelajar perlu menyusun *puzzle* berdasarkan emoji gambar yang tertera pada sebelah *card* (kartu) perkataan. Susunan *puzzle* yang benar menandakan susunan peristiwa tersebut tepat dan sebaliknya. Media ini dibuat dari kertas manila (kertas karton). Pada bagian kanan kertas karton terdapat kantong yang berisi tentang kronologi peristiwa dari materi yang dibagi oleh guru perkelompok. Kemudian, kronologi itu disusun dibagian tengah kertas karton yang telah disediakan tempat peletakannya dan setelah itu para anggota kelompok menyusun *puzzle* menurut kartu emoji yang berada di kantong bagian kiri kemudian para anggota kelompok menyusun *puzzle* tersebut menurut emoji kartu yang telah mereka susun dibagian kronologi peristiwa, yaitu selama 3 menit untuk menyusun kronologi materi dan 2 menit untuk menyusun *emoji puzzle card*.

Pada tahap pengembangan, peneliti membuat dan menguji produk yang sebelumnya sudah dirancang pada tahap desain (Winayati dkk., 2021: 24). Proses pengembangan dilakukan untuk merealisasikan rancangan produk dalam tahap desain dan menjadi produk yang siap diimplementasikan. Setelah produk jadi, maka produk tersebut divalidasi oleh tim ahli, yaitu ahli media dan ahli materi guna mendapatkan saran dan perbaikan terhadap produk. Kemudian produk direvisi sesuai saran dan masukan dari tim ahli sampai produk dinyatakan baik dan layak untuk diujicobakan.

Pada tahap implementasi, peneliti mengimplementasikan media kepada peserta didik untuk mengetahui kelayakan produk yang sudah dibuat serta untuk mengetahui tanggapan peserta didik menggunakan angket tanggapan terhadap produk yang sudah dibuat. Tujuan penerapan ini adalah untuk mengukur kelayakan media *emoji puzzle card* yang digunakan dalam pembelajaran sejarah.

Pada tahap evaluasi, sesuai pernyataan Branch (dalam Winayati, 2021: 24-25), peneliti mengevaluasi apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat sudah sesuai dengan spesifikasi atau belum. Evaluasi dilakukan pada setiap tahap yaitu analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, dan implementasi. Evaluasi digunakan untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil dan sesuai dengan harapan awal atau tidak. Penelitian ini memiliki batasan hanya sampai kepada tahap pengembangan serta untuk mengetahui kelayakan dari media *emoji puzzle card*.

Penelitian ini dilakukan di SMA *Laboratorium Usk*, yang terletak di Jl. Kuta Inong Balee No.2 Kopelma Darussalam, Kec. Syiah Kuala, Kota Banda Aceh. Alasan Peneliti memilih sekolah tersebut karena selama ini belum adanya penggunaan media pembelajaran *emoji puzzle card* disekolah tersebut, dan alasan selanjutnya karena mempertimbangkan waktu dan biaya. Peneliti melaksanakan penelitian atau pengumpulan data untuk memenuhi syarat tugas akhir kuliah dan terjun kelapangan lebih tepatnya semester genap tahun ajaran 2022-2023. Subjek uji coba dari penelitian ini adalah mahasiswa jurusan Pendidikan Sejarah Angkatan 2019 FKIP Universitas Syiah Kuala (sebagai kelompok kecil) dan peserta didik kelas XI SMA *Laboratorium USK* (sebagai kelompok besar). Banyaknya mahasiswa dalam penelitian ini yaitu 5 orang untuk uji coba kelompok kecil dan 15 siswa untuk kelompok besar. Jumlah keseluruhan subjek uji coba adalah 20 siswa.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar validasi dan angket. Data yang didapat pada penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data yang diperoleh dari penilaian validasi dan ujicoba menggunakan angket dengan skala Likert yang telah selesai ditabulasi, selanjutnya dianalisis dengan menghitung persentase skor dari setiap jawaban item pertanyaan yang diberikan oleh responden menggunakan rumus Tegeh (2015) sebagai berikut:

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\sum x}{SMI} \times 100\%$$

Keterangan:  $\sum x$  = Jumlah skor yang diperoleh

SMI = Skor maksimal ideal

Hasil skor persentase yang diperoleh diinterpretasikan dalam kriteria penilaian pada tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Interpestasi Skor Untuk Angket

No.	Persentase (%)	Kriteria
1.	0-25	Sangat Tidak Baik
2.	26-50	Tidak Baik
3.	51-75	Baik
4.	76-100	Sangat Baik

Sumber: Tegeh dkk., 2015

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penggunaan media pembelajaran di SMA Laboratorium USK pada pembelajaran sejarah yang dilakukan guru selama ini telah menggunakan berbagai macam media pembelajaran. Adapun media pembelajaran yang pernah digunakan yaitu seperti buku cetak, PPT, video, bagan yang dibuat dalam kertas folio, kertas tempel, scrapbook, poster, aplikasi canva, ulekan batu, kahoot, word wall, quizizz, google form, telegram folling, classroom, elearning, spada, youtube, e-book, flip book, mystery box, peta, dan peta sejarah.

Peneliti kemudian melakukan analisis awal. Tahap pertama dimulai dengan melakukan *need assessment* (analisis kebutuhan) berupa observasi awal dengan wawancara langsung kepada guru pengampu mata pelajaran Sejarah, Lora Sandita, S. Pd. mengenai gambaran umum tentang media pembelajaran yang digunakan di SMA Laboratorium USK. Pada wawancara tersebut didapatkan bahwa media pembelajaran yang pernah digunakan di SMA Laboratorium USK seperti ulekan batu, scrapbook, bagan ilustrasi, kertas plano, kertas tempel, power point, video, poster, aplikasi canva, aplikasi kahoot, aplikasi woldwall, buku paket, e- book, flipbook, engklek, youtube dan peta sejarah. Dari hasil wawancara peneliti mengenai penggunaan media pembelajaran yang pernah di terapkan di SMA Laboratorium USK didapatkan bahwa untuk media *emoji puzzle card* belum pernah digunakan atau diterapkan di SMA Laboratorium USK. Sejalan dengan itu, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran *emoji puzzle card* yang belum pernah digunakan di SMA Laboratorium USK.

Pada tahap desain atau perancangan, peneliti memulai dengan menentukan materi yang akan digunakan dengan media pembelajaran *emoji puzzle card*, merumuskan tujuan pembelajaran, merumuskan materi-materi yang sesuai dengan kompetensi dasar dan yang terakhir adalah desain awal media yang sesuai dengan materi. Dalam hal ini, peneliti menggunakan materi tentang organisasi pergerakan masa pendudukan Jepang yang bersifat sosial kemasyarakatan. Rancangan media pembelajaran *emoji puzzle card* disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Selanjutnya, peneliti menyusun rancangan penggunaan media yang diawali dengan menentukan peraturan. Peraturan media pembelajaran *emoji puzzle card* adalah sebagai berikut;

1. Peserta didik duduk berkelompok dan mendapatkan materi yang berbeda setiap kelompoknya dari guru.
2. Peserta didik berdiskusi bersama kelompoknya dan mencari dan mencatat informasi terkait materi yang didapatkan baik dari buku paket, buku lain atau handphone selama 15 menit.
3. Setelah berdiskusi, peserta didik mendapatkan kertas karton *emoji puzzle card* yang diberikan

oleh guru menurut materi yang didapatkan berkelompok.

4. Peserta didik mengikuti arahan dari guru yaitu menyusun *emoji puzzle card* yang diawali dengan penyusunan materi selama 5 menit dan kemudian guru memberikan intruksi lagi menyusun *emoji puzzle card* selama 2 menit.
5. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi kelompok selama 5 menit didepan kelas.
6. Guru mengumumkan kelompok yang menang yang mendapat predikat kelompok super, baik dan cukup baik.



**Gambar 1. Desain awal media.**

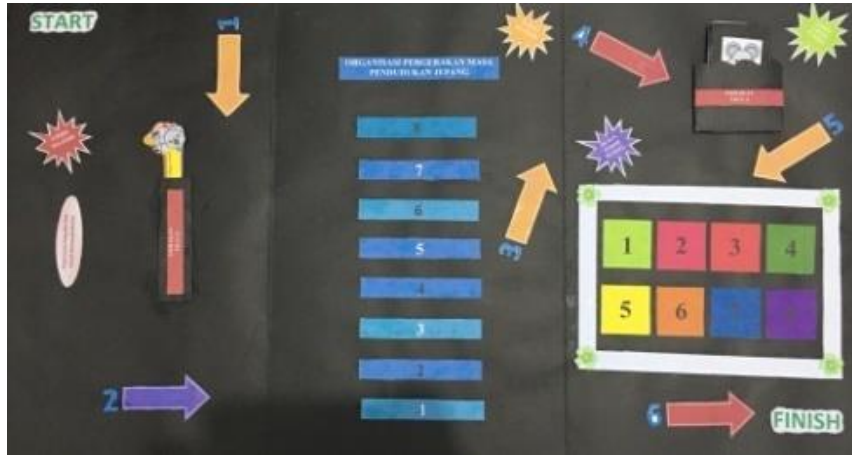
(sumber: Desain pribadi peneliti, 2022)

Tahap selanjutnya adalah pengembangan, dilakukan setelah merancang media pembelajaran *emoji puzzle card*. Pada tahap pengembangan, kesalahan ataupun kekurangan yang terjadi pada tahap perancangan akan diperbaiki supaya media pembelajaran *emoji puzzle card* layak dan lebih menarik digunakan dalam pembelajaran. Pada tahap ini peneliti menggunakan bahan dasar kertas kartun/manila sebagai latar belakang, kemudian baru ditambahkan gambar emoji dibagian samping/ujung materi menggunakan kertas tebal yang diprint supaya tidak mudah rusak, begitu juga dengan gambar puzzle yang digunakan terbuat dari kertas tebal yang diprint. Setelah itu, peneliti melakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *emoji puzzle card* sebelum digunakan dalam penelitian.

Validasi materi dilakukan oleh seorang dosen pendidikan sejarah dengan mengisi lembar validasi, begitu juga dengan validasi media yang dilakukan oleh seorang dosen pendidikan sejarah dengan mengisi lembar validasi. Hasil validasi ini dilakukan untuk memperoleh penilaian kelayakan penggunaan media pembelajaran *emoji puzzle card*. Hasil validasi oleh ahli media menyimpulkan bahwa media pembelajaran *emoji puzzle card* layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran sebagai berikut:

1. Sesuaikan media dengan materi-materi yang ada pada kompetensi inti dan kompetensi dasar.
2. Gunakan warna yang netral pada media sehingga bisa dipakai oleh siswa dan siswi yang ada disekolah.
3. Pada belakang gambar *emoji puzzle card* harus ditutup sehingga tidak dapat dilihat terlebih dahulu oleh para siswa dan siswi, sebelum di intruksikan oleh guru untuk membuka gambar *emoji puzzle card* tersebut.

4. Intruksi didalam media harus jelas, mulai dari intruksi *start* sampai dengan *finish*, supaya tidak membingungkan para siswa. Penggunaan gambar puzzle tidak menimbulkan keliru, gambar puzzle tidak boleh *double* harus satu gambar yang utuh.



**Gambar 2.** Media emoji puzzle card sesudah di revisi (sumber: Desain pribadi peneliti,2023)



**Gambar 3.** Media emoji puzzle card sebelum dibuka (balik) (sumber: Desain pribadi peneliti,2023)



**Gambar 4.** Media emoji puzzle card setelah dibuka (balik)  
(sumber: Desain pribadi peneliti,2023)

Hasil data validasi produk media emoji puzzle card diperoleh dari hasil pengisian instrument penilaian oleh ahli media. Adapun yang bertindak sebagai validator adalah Bapak T. Bahagia Kesuma, S.Pd., M.Pd yang merupakan salah satu dosen di jurusan Sejarah FKIP Universitas Syiah Kuala. Hasil penilaian ahli media terhadap media bisa dilihat pada tabel 2.

**Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media**

No	Indikator	Skor
1	Ketepatan tampilan media	4
2	Ketepatan penggunaan bahasa	3
3	Kemudahan penggunaan media	4
4	Daya tarik desain media	4
5	Kejelasan intruksi pada media	3
	<b>Persentase Nilai Kelayakan</b>	<b>90%</b>

Sumber: Hasil data peneliti 2023

Berdasarkan tabel 2 tersebut menunjukkan bahwa persentase nilai kelayakan sebesar 90% dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan validasi tersebut disimpulkan bahwa media pembelajaran emoji puzzle card sangat layak untuk diujicobakan di SMA Laboratorium USK.

Setelah peneliti melakukan validasi dengan ahli media maka selanjutnya adalah melakukan revisi berdasarkan krtik dan saran yang diberikan oleh ahli media terhadap media emoji puzzle card. Ahli materi yang bertindak sebagai validator adalah Bapak Muhammad Haikal, S.Pd., M.Pd yang merupakan salah satu dosen di Jurusan Sejarah FKIP Universitas Syiah Kuala. Adapun hasil validasi ahli materi terhadap media telur misteri bisa dilihat pada tabel 3.

**Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Indikator	Skor
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti	4
2	Kesuaian materi dengan kompetensi dasar	3
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4
4	Kelengkapan penyajian materi	4
5	Kesesuaian penggunaan bahasa pada materi	4
	<b>Persentase Nilai Kelayakan</b>	<b>95%</b>

Sumber: Hasil data peneliti 2023

Berdasarkan tabel 3, diperoleh hasil presentasi kelayakan materi sebesar 95% dengan penilaian kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil validasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa materi organisasi pergerakan masa pendudukan Jepang yang bersifat sosial kemasyarakatan sangat layak dijadikan konten pada media dan diujicobakan di sekolah SMA Laboratorium USK.

Penilaian juga dilakukan oleh guru untuk menilai media dan materi pembelajaran. Aspek yang dinilai berupa kejelasan bahasa yang digunakan, kesesuaian dengan KI, KD, dan tujuan pembelajaran, serta tampilan dan kemudahan dalam penggunaan media. Hasil analisis penilaian dari guru dapat dilihat pada tabel 4.

**Tabel 4. Hasil Penilaian Guru**

Aspek	Indikator	Skor
Materi	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	4
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	3
	Kemudahan memahami materi	4
Media	Kemudahan menggunakan media	3
	Ketepatan tampilan media dengan pewarnaan	4
	<b>Persentase Nilai Kelayakan</b>	<b>90%</b>

Sumber : Hasil data peneliti 2023

Berdasarkan tabel 4, diperoleh hasil jawaban dari lembar kuisioner respon guru. Jawaban dengan kriteria sangat baik sebesar 90%, berdasarkan dari lembar validasi tanggapan respon guru terhadap media pembelajaran emoji puzzle card yang diberikan oleh guru yaitu media pembelajaran emoji puzzle card mudah dan menarik, bisa membangun rasa ingin tau siswa bagaimana cara bermain media emoji puzzle card. Ukuran media serta pewarnaan media juga sudah sesuai sehingga sangat bermanfaat diterapkan dalam pembelajaran sejarah.

Pada tahap implementasi, setelah desain produk media dan materi direvisi sesuai saran oleh ahli materi dan ahli media, selanjutnya produk diuji cobakan. Uji coba pertama dilakukan pada kelompok kecil guna mengetahui dan mengidentifikasi berbagai kekurangan, kelemahan, ataupun, kesalahan yang ada pada produk media. Pengumpulan data pada uji coba skala kecil ini dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa angket. Pada uji coba skala kecil, yang menjadi objek uji coba adalah 5 orang mahasiswa jurusan Pendidikan sejarah FKIP Universitas Syiah Kuala Let 19. Uji coba kelompok kecil mendapatkan presentase penilaian sebesar 92,5% dan masuk dalam kategori “Sangat Layak”.

Uji coba selanjutnya adalah uji coba skala besar. Pada tahap ini media yang telah diuji pada uji skala kecil, di implementasikan pada uji skala besar. Uji skala besar dilakukan pada 11 Mei 2022

dengan objek nya adalah 15 siswa kelas XI IPA-4 SMA Laboratorium USK. Pembelajaran dilaksanakan dengan alokasi waktu yang sesuai dengan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang telah peneliti susun sebelumnya yaitu 1 kali pertemuan dengan rentang waktu 2x45 menit. Persentase penilaian yang didapatkan dari uji coba skala besar adalah 90,16% dan masuk dalam kategori “Sangat Layak”.

Terakhir, pada tahap evaluasi, akan dilihat perbandingan dari hasil presentase kelayakan media oleh ahli materi, ahli media, guru, kelompok kecil dan peserta didik SMA Laboratorium USK pada setiap tahapan uji coba. Adapun nilai layak media dari ahli media adalah sebesar 80% masuk dalam kategori Layak, ahli materi sebesar 87% masuk dalam kategori Sangat Layak, penilaian guru sebesar 100% masuk dalam kategori Sangat Layak, uji coba skala kecil sebesar 97,6% masuk dalam kategori Sangat Layak dan uji coba skala besar sebesar 99% dan masuk dalam kategori Sangat Layak.

### **Pembahasan**

Hasan dkk. (2021:27-28) mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar efektif dan efisien. Tujuan penggunaan media pembelajaran secara umum menurut Nurdyansyah (2019: 61-65) adalah membantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan materi pelajaran kepada siswanya agar pesan lebih mudah dimengerti, lebih menarik dan lebih menyenangkan bagi peserta didik. Dalam penelitian ini, peneliti menemukan bahwa pembelajaran yang dilakukan di sekolah sudah menggunakan berbagai media pembelajaran. Dari hasil wawancara, didapatkan bahwa pembelajaran sejarah di sekolah tersebut belum pernah memanfaatkan media *emoji puzzle card*

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lutfi Andi Darmawan dkk (2019), dengan judul “Pengembangan Media Puzzle Susun Kotak Pada Tema Ekosistem”. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Lutfi Andi Darmawan dkk tersebut, didapatkan bahwa penilaian kelayakan dari ahli media sebesar 99% dengan kategori baik sekali dan penilaian kelayakan dari ahli materi sebesar 98% dengan kategori baik sekali. Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ni Komang Sri Adnyani Manuarti (2021), dengan judul “Pengembangan Media Puzzle Materi Struktur dan Fungsi Bagian-bagian Tumbuhan Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar”. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Ni Komang tersebut, didapatkan bahwa penilaian kelayakan dari ahli media sebesar 97,5% dengan kategori baik sekali dan penilaian kelayakan dari ahli materi sebesar 92,4% dengan kategori baik sekali. Dalam ketiga penelitian ini diatas didapatkan disimpulkan bahwa hasil penilaian kelayakan dari ahli media dan materi dinyatakan sangat layak untuk diujicobakan dan digunakan dalam media pembelajaran di sekolah.

Respon guru terhadap media pembelajaran *emoji puzzle card* sangat baik, hal ini disimpulkan dari hasil analisis lembar validasi tanggapan guru sebesar 90%. Guru juga memberikan alasannya secara keseluruhan bahwa penggunaan media pembelajaran *emoji puzzle card* dapat menumbuhkan keinginan siswa untuk belajar dan melatih daya ingat. Guru juga menyampaikan bahwa media pembelajaran *emoji puzzle card* mudah dipahami dan diaplikasikan dalam pembelajaran sejarah, sehingga tidak membuat siswa bosan dalam belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ni Made Intan Asri Devi (2020) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Kelompok B”. Dalam penelitian Ni Made ini respon guru

terhadap media yang dikembangkan sebesar 90,80% yang termasuk dalam kategori sangat baik dengan keterangan sangat layak. Dengan demikian penggunaan media *puzzle* dapat disimpulkan efektif dalam meningkatkan motivasi dan kemampuan siswa.

Penggunaan media pembelajaran *emoji puzzle card* memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam belajar, di mana siswa bisa berkolaborasi dengan teman-teman, meningkatkan daya ingat, dan melatih memanfaatkan waktu sebaik-baiknya. Respon siswa kelas XI IPA 4 SMA Laboratorium USK setelah menggunakan media *emoji puzzle card* yang didapati dari lembar validasi siswa dengan skor 90,1% kriteria sangat layak. Media ini juga efektif dalam membantu siswa untuk memahami materi organisasi pergerakan masa pendudukan Jepang yang bersifat sosial kemasyarakatan dengan cara menyenangkan dan mendukung keberhasilan proses belajar.

Setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media *pembelajaran emoji puzzle card* dan dilakukan evaluasi pembelajaran, tiga kelompok dari kelompok besar semuanya mampu menyelesaikan soal-soal dengan benar. Dalam menjawab soal-soal, terlihat siswa serius dan lebih fokus kepada teman-teman kelompok mereka. Hal ini menunjukkan adanya perubahan bagi siswa setelah penggunaan media pembelajaran *emoji puzzle card*. Di sisi lain, setelah melakukan penelitian dan uji coba di SMA Laboratorium USK, dapat diketahui adanya kelebihan dan kekurangan pada media pembelajaran *emoji puzzle card*, khususnya dalam pembelajaran sejarah, sebagai berikut:

1. Kelebihan media pembelajaran *emoji puzzle card*
  - a. Melatih daya ingat siswa.
  - b. Siswa tertarik dengan kegiatan pembelajaran.
  - c. Suasana kelas tercipta dengan gairah dan penuh semangat.
  - d. Terjadinya interaksi antara siswa satu dengan siswa lainnya dan antara siswa dengan guru.
  - e. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan pembelajaran dari pada guru.
  - f. Siswa kreatif dan memanfaatkan waktu sebaik-baiknya dalam melakukan kegiatan pembelajaran.
  - g. Siswa mampu bekerja sama yang baik dalam kelompoknya.
2. Kekurangan media pembelajaran *emoji puzzle card*
  - a. Membuat suasana kelas menjadi ramai (sedikit ribut) dan kurang terkendali.
  - b. Kurang efektif untuk pembelajaran dalam kelompok besar (lebih dari 6 siswa perkelompok).

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah peneliti uraikan sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran di SMA Laboratorium USK pada pembelajaran sejarah sudah menggunakan berbagai macam media pembelajaran. Media pembelajaran yang paling banyak digunakan oleh guru mata pelajaran sejarah yaitu media yang bersifat elektronik. Untuk media non elektronik sangat sedikit digunakan oleh guru mata pelajaran sejarah di SMA Laboratorium USK, sehingga peneliti menciptakan media baru yaitu media pembelajaran *emoji puzzle card* yang mampu membangkitkan motivasi dan minat siswa dalam belajar.

Pada tahap implementasi peneliti mendapatkan mendapatkan respon yang baik dari ahli media dan materi, guru, serta peserta didik yang ada di SMA Laboratorium USK. Kelayakan media pembelajaran emoji puzzle card dilihat dari presentase validasi ahli materi dan media. Dengan skor 95% dari ahli materi dan 90% dari ahli media dengan kategori “sangat layak”, yang berarti bahwa media emoji puzzle card layak digunakan sebagai media pembelajaran sejarah di kelas. Respon guru dan siswa terhadap media emoji puzzle card sangat baik, yaitu dilihat dari persentasi skor 90% dari guru dan 90,16% dari siswa yang digolongkan dalam kategori “sangat layak”, dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran emoji puzzle card layak dapat dijadikan sebagai salah satu media menarik dalam pembelajaran sejarah.

## DAFTAR RUJUKAN

- Andi Darmawan, Lutfi dkk. (2019). Pengembangan Media Puzzle Susun Kotak Pada Tema Ekosistem. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 3 (1), 14-17.
- Devi, Ni Made Intan Asri. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Kelompok B. *Jurnal Pendidikan*, 3(2), 258-268.
- Hasan, Muhammad dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: CV Tahta Media Group.
- Lestari, Hastanti. (2021). Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make a match Pada Pembelajaran Pkn Materi Hak, Kewajiban, Dan Tanggung Jawab Untuk Siswa Kelas V Sd. Skripsi. Padang: Universitas Bung Hatta Padang.
- Mashuri, Sufri. (2019). *Media Pembelajaran matematika*. Kolaka: Deepublish
- Manuarti, Ni Komang Sri Adnyani. (2021). Pengembangan Media Puzzle Materi Struktur Dan Fungsi Bagian-Bagian Tumbuhan Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5 (1), 129-134.
- Mella Sari, Yeni Diana. (2016). Pengembangan Media Puzzle Berbasis make a match Materi Pengambilan Keputusan Bersama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Kelas VA Sdn Bojong Salaman 01 Semarang. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Umsida Press.
- Rusmayana, Taufik. (2021). *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa*. Bogor: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tegeh, I. M., dkk. (2015). *Model Penelitian Pengembangan*. Jakarta: Graha Ilmu.
- Winayati, Eni dkk. (2021). *Cercular Model Of RD&D*. Semarang: KBM Indonesia.